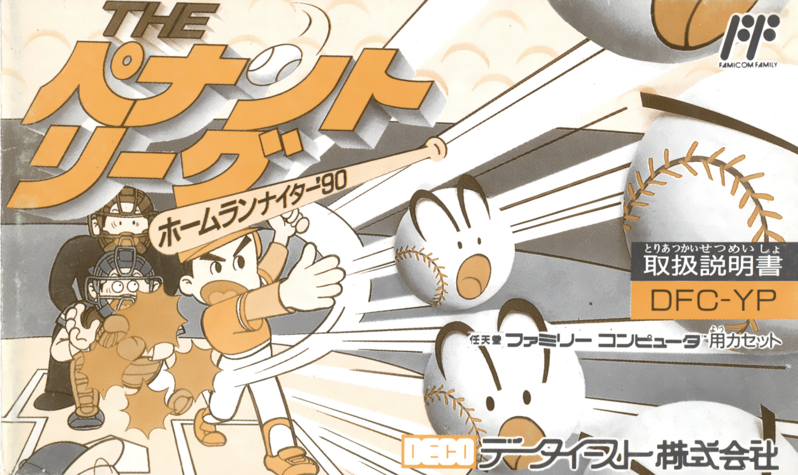

THE
ペナントリーグ
ホームランナイター'90
FAMICOM FAMILY
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
DFC-YP
任天堂ファミリーコンピュータ用カセット
DECO
データイースト株式会社

このたびはデータイースト・ファミリーコンピュータ用ゲームカセット「ホームランナイター’90 THE ペナントリーグ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。また、ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。

- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約1時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。また、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で、ふかないでください。



目次

①ゲームモードの説明 ……2
②コントローラーの使い方 ……4
③画面の見方 ……5
④守備(ピッチング) ……6
⑤守備（捕球と送球) ……8
⑥コンビネーションプレイ ……10
⑦攻撃 ……12
⑧リーグモードの説明 ……14
チームデータ・成績のセーブ ……15
チームエディット ……16
⑨試合方式 ……18
⑩操作早見表 ……20

★ゲームモード



ハーイ、みんな元気？今日のスポーツニュースは「ホームランナイター'90 THEペナントリーグ」の紹介です。自分だけのチームを簡単に作れるのが90年版の特長よ。これなら熱中まちがいなしね！今から遊び方をバッチリ解説しちゃいます。最後までしっかり読んでね。それでは、スタート！

3つのゲームモード

タイトル画面で、LEAGUE、1P、2Pの中からプレイしたいモードを決定します。（セレクトボタン➡スタートボタン）

■LEAGUE（リーグ戦）…12球団の中から好きなチームを6つ選んでリーグ戦ができます。また、リーグモードでは次の特長があります。

● 1人～6人まで参加できます。
● 6チームの全選手とも、打つ、投げる、走る、守るなどのデータについて細かくエディットできます。オリジナルチームを作ってリーグ優勝を狙おう！
(エディット方法は16ページ)
● 試合結果、チーム成績（順位、打率、防御率）の他に、選手の個人成績もバッチリセーブ。その上投手・打者のベストテンまで表示されます。めざそう、三冠王！勝ち取ろう、最多勝利!!

■ 1P　PLAY…プレイヤー1人でコンピュータと対戦します。自チームと相手チームを自分で選べる（✚➡Ⓐ）ので、苦手チームの練習に最適です。

■ 2P　PLAY…2人用。プレイヤー同士の対戦です。12球団の中からそれぞれのチームを選べば（✚➡Ⓐ）、試合開始です。

注：1Pモード、2Pモードではチームのエディットはできません。

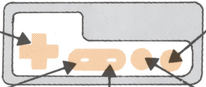
★コントローラー

コントローラーの使い方

打つ、投げる、守るといった選手の動きやチームの采配は、すべてコントローラーで行います。プレイヤー同士の対戦では、先攻チームはコントローラーI、後攻チームはコントローラーIIを使います。詳しい操作は6〜13ページを読んでください。（操作早見表｛20〜21ページ｝もご覧ください。）

●✚ボタン:主に選手の動き、送球・走塁の塁指定、球種・コース選択、カーソル移動。

●Aボタン:主にバッティング、ピッチング、送球、帰塁、ファインプレイ、カーソルの決定。



●セレクトボタン:主にモードの選択、スイッチヒッターの打席チェンジに。

●スタートボタン:主にゲームのスタート、タイムの宣告。

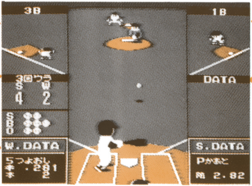
●Bボタン:主に走塁、ランダンプレイ、牽制時の画面切り替え、走者・野手の動作加速。

★画面の見方

画面の見方　試合中、画面には、野球中継さながらに様々なデータが表示されます。

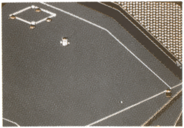
二塁ランナー

- 三塁ランナー
- スコア・カウント
- バッターの名前、打率、本塁打数



- 一塁ランナー
- 球速、シフト、打者の前打席までのデータ
- ピッチャーの名前、防御率

なお、リーグモード時は、バッターとピッチャーのデータはその打席ごとに変化していきます。
守備、走塁などの時は画面が切り替わります。
ランナーの出塁、走塁の様子が表示されます。



★守備

ピッチング

①ピッチャーの位置

✚ボタンでピッチャーを左右に動かし、投球位置を決めます。

②投球とスピード

フォーク、チェンジアップ：Ⓐ➡✚
速球：Ⓐ➡✚

Ⓐボタンでモーション（投球動作）開始。ここで✚ボタンを上に押すとフォークかチェンジアップ。下に押すと速球になります。

③投球コース

コース(内角、外角)を狙う：Ⓐ➡✚

ボールを投げる瞬間に✚ボタンを右か左に押すと、その方向にコースを投げ分けられます。



④変化球

カーブ、シュート：投球後➡✚

ボールを投げてから✚ボタンを右か左に押すと、カーブやシュートが投げられます。

☆打席データをよくみて、配球しよう。
試合中、打者のデータが画面右に表示されているので、連続ヒットした選手もすぐわかります。強打者には細心の注意を！

☆バテたピッチャーにはリリーフ！

START（タイム）➡守備側Ⓐ➡"りりいふ"

ピッチャーは同じ回に何本もヒットを浴びると、汗をかいてバテてしまいます。球速が落ちたら、早めのリリーフが肝心。スタートボタンでタイムをかけ、守備側のⒶボタンを押し、"りりいふ"にカーソルを合わせ、もう一度Ⓐボタン。交代したい投手を選びましょう。（✚➡Ⓐ）

★守備

捕球と送球

①捕球　✚ボタンで野手を動かして、捕球します。ただし野手のうち4人は、打球が飛ぶと自動的にベースカバーに入ります。コントロールできる選手を早く見極めて捕球しましょう。

②送球

指定塁に送球	✚（塁指定）➡Ⓐ
一塁に送球	Ⓐ

✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンで送球。指示のないときは自動的に一塁に送球。

③タッチプレイ

指定塁にタッチ	✚（塁指定）➡Ⓑ
一塁にタッチ	Ⓑ

✚ボタンで塁を指示し、Ⓑボタンを押すとボールを持った選手がその塁に向かって走りだします。塁を指示せずにⒷボタンを押すと、野手は一塁へ走りだします。

☆ファインプレイ

打球の方向に✚ボタンを押し、Ⓐボタンを押すと、野手がジャンプやダイビングキャッチをします。あと一息のボールにも手が届きそう…。

★プレイのスピードアップ

野手を動かすとき、Ⓑボタンを連射すると、野手の動きがスピードアップします。

☆シフト

START(タイム)➡守備側Ⓐ➡"しゅび"

タイムをかけて、態勢を立て直そう!

スタートボタンでタイムをかけ、守備側のⒶボタンを押します。"しゅび"にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押し、内・外野のシフトを決めます。一度シフトを決めると、再度変更し直すかチェンジするまでシフトの状態は変わりません。

コンビネーションプレイ

①けんせい（牽制）球

Ⓑ➡✚➡Ⓐ

うるさいランナーをひと刺しでアウト／Ⓑボタンで画面を切り換え、すかさず✚ボタンで塁を指示して、Ⓐボタンで投げます。すばやい操作で行なうと効果的です。

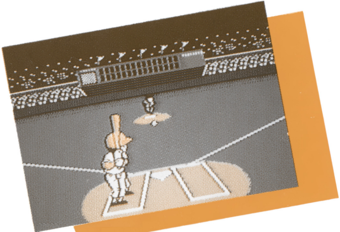
②パワーアップ送球

✚＋Ⓐ（同時に押す）

✚ボタンとⒶボタンを同時に押すと、速い球を投げられます。この技で足の速いランナーの動きを封じ込めよう。

☆相性（カモネギ関係）

外人選手に対する変化球投手など、実際のプロ野球選手のように、相性の良い悪い、つまりカモネギ関係の投手・打者が設定されています。相性はブルブル震えたり、ホームラン予告などの動作でわかります。





★攻撃

攻撃

①バッティング

✚➡Ⓐ

✚ボタンでバッターを動かして、Ⓐボタンでスイング。ピッチャーが次にどんな球を投げるかを読んで、位置を決めましょう。

②バント

Ⓐ+Ⓑ

ボールがベース上を通る前に操作すると、バントができます。コンビネーションの工夫で、バスターやスクイズもできます。

③走塁

走塁：✚(2B 3B 1B HB)+Ⓐ(帰塁)or+Ⓑ(進塁)
全員盗塁：✚+Ⓑ

Ⓐボタンが帰塁、Ⓑボタンが進塁です。盗塁は✚ボタン+Ⓑボタンです。走者が2人以上いる場合は、✚ボタン+Ⓑボタンで全員同時に盗塁できます。

☆代打・代走

START(タイム)➡攻撃側のⒶ➡✚➡Ⓐ

スタートボタン（タイム）の次に“だいだ・だいそう”を選び、攻撃側のⒶボタンで決定。✚ボタンで控え選手を選びましょう。

★快足ランナー

Ⓑボタン連射でランナーの足が速くなる/盗塁などきわどいプレーもお手のもの。

☆スイッチヒッター攻撃/

スイッチヒッター（LR、S）は、右打ち左打ちを選ぶことができます。ピッチャーがモーションに入る前にセレクトボタンで打席を決めてください。

★リーグモードの説明

■リーグ戦のスタート画面

“さいしょからやる”＝リーグ戦を初めて行うときや、今までのリーグ戦績をすべて消してやり直すときに選びます。

“つづきをやる”＝登録したチームで試合を行い、その続きを行うとき選びます。18ページ（対戦カードの決定）へ。

■チームを登録しましょう

- リーグモードではプロ野球のリーグ戦と同じように６チームで優勝を争います。まず、12球団の中からリーグ戦を戦う６チームを選んでください。
- １チームを選ぶごとにチームエディットを行うか聞いてきます。

ボタンを上下に押してYES、NOを選んでⒶボタンで決定します。

✚+Ⓐ

- YES（エディットする）➡16ページ（チームエディット）へ。
- NO（エディットしない）➡18ページ（対戦カードの決定）へ。

■チームデータ・成績のセーブ

- 試合の結果、および個人成績は自動的にセーブされます。ただし１Ｐ、２Ｐのモードではセーブされません。
- リーグ戦を再開するときは必ず〝つづきをやる〟を選んでください。



試合途中にリセットボタンを押すと、その試合は記録されません。

注：記録をセーブし電源を切るときは、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。

★チームエディット

①チームカラーの選択

・↕でユニフォームの色　・↔で帽子とシャツの色➡セレクト(決定)

ユニフォームと帽子の色は、セレクトボタンで確定。やり直すときはⒷボタンです。

②チームネームの変更

↕(文字選択)➡↔(次の字)➡Ⓐ(決定)

● 点滅中の文字の所で↕を押すと、文字が変わります。次の文字に移るときは↔を押します。チームネームを変え終わったらⒶボタンを押して決定します。

③打順・スタメン・守備位置の変更

打順：↕➡Ⓐ　代打：▶➡代➡↕➡Ⓐ　守備位置変更：▶➡守➡↕➡Ⓐ

● 打順を変えたい選手を↕で選び、Ⓐボタンで決定。次に入れ換えたい選手を選びⒶボタンを押すと、入れ替わります。代打の選手をスタメン起用するときは"▶"を"代"にもっていき同様に入れ替え。守備位置の変更は、"▶" を "守" (数字：ポジションナンバー) にもっていき、同様の操作で入れ替えます。

④選手データのエディット

✚（選手選択）➡セレクト（エディット選手決定）
▶（A、Bで移動）、✚（数値選択）➡セレクト（決定）

- エディットしたい選手の横に“▶”を移動させ、セレクトボタンを押します。“▶”の移動はⒶ、Ⓑボタン、データは✚で変えます。エディットが終わったら、セレクトボタンで決定。前の画面に戻ります。Ⓑボタンを押すと、やり直しができます。

投手のデータエディット

- 名前、肌の色、体型、投球フォーム、球速（SPD）、スタミナ（ST）、球の切れ（矢印は順にカーブ、シュート、落ちる球）を設定できます。パワーは０～99（SPD）、他は０～15の間で設定できます。

野手のデータエディット

- 名前、肌の色、体型、打席、打撃力（AVP）、長打力（HP）、走力、肩の強さ、守備力の設定。パワーは０～15の間で設定できます。

⑤エディットの登録

スタート（登録と終了）

- スタートボタンでチーム登録。同じ手順で６チーム全部をエディットできます。

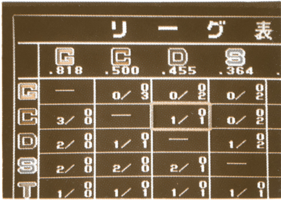
★試合方式

試合数と試合方式の決定

● 試合数を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決めます。延べ試合数の下に対戦カード別の試合数がでます。延長の有無を同様にして決定します。(✚➡Ⓐ)

対戦カードの決定

● オレンジの枠で囲まれている部分が、これからプレイする対戦カードです。好きなカードを選んでください。(✚➡Ⓐ)



対戦方式の決定 (✚➡Ⓐ)

● MAN VS MAN：プレイヤー同士の対戦。

● MAN VS COM：プレイヤーとコンピュータの対戦。

● COM VS COM：コンピュータ同士の自動対戦。試合結果だけを表示します。

スタメンのオーダー決定

- 打順、ポジションを入れ替えることができます。(✚➡Ⓐ)ENDを選択すれば、オーダーの決定です。(やり方は16ページを参照)

先発投手の決定

- 先発投手を決定します。(✚➡Ⓐ)

球場の選択



- 3種類の球場から選べます。
  球場は広さに違いがあります。(✚➡Ⓐ)

しえるすたじあむ	両翼100m	センター120m
しんりんきゅうじょう	両翼 80m	センター100m
せいふえんず	両翼 90m	センター110m

BGMの選択

- THE REMAKES、STRAIN MOMENT、BATTLE MARCHの3種類のBGMから選べます。(✚➡Ⓐ)

★操作早見表

[攻撃]

バッティング	✚で位置。Ⓐでバットのスイング
バント	✚で位置。Ⓐ＋Ⓑでバント
進　塁	✚（進塁する塁の指定）＋Ⓑ
帰　塁	✚（帰塁する塁の指定）＋Ⓐ
スイッチヒッター	ピッチャーが投げる前にセレクト
走者の加速	Ⓑを連打

[守備]

捕　球	✚で野手を移動
送　球	✚（送球する塁の指定）＋Ⓐ
ファインプレー	捕球する瞬間✚＋Ⓐ
タッチ（ランダンプレイ）	捕球後に✚（タッチする塁の指定）＋Ⓑ
野手の加速	Ⓑを連打

[ピッチング]

ポジション	✚で移動
投球とスピード	✚+Ⓐ
コース	ボールを投げる瞬間✚
カーブ・シュート	ボールが手を はなれてから✚
けんせい球	Ⓑ→✚(2B 3B 1B HB) (送球する塁の指定)+Ⓐ

[交代関係]

代　打	スタート(タイム) +攻撃側のⒶ+✚+Ⓐ
代　走	スタート(タイム) +攻撃側のⒶ+✚+Ⓐ
リリーフ	スタート(タイム) +守備側のⒶ+✚+Ⓐ
守備側シフト	スタート(タイム) +守備側のⒶ+✚+Ⓐ

おことわり

このゲームは、実際の野球のルールにできるだけ合わせて作られていますが、一部に独自のルール（例：10点差以上でコールドゲーム、他）を採用していますことをご了承ください。また、ゲーム中に登場する球団・球場・選手名などは、すべてフィクションであり、実在の球団・球場・選手とは一切関係ありません。

DECO 未来を創造する、電子技術の
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317・5425

故障の際は、お買い求めのお店、もしくは弊社サービス課までご郵送ください。